JORNAL

O Cartão está chegando!

A partir de agosto, a Tec Toy vai enviar os Cartões Magnéticos do NOVO SEGA CLUB para quem preencheu e enviou a Ficha de Recadastramento. Se você ainda não mandou a sua, vai ter mais uma chance. Se já mandou, é só dar mais um tempinho. Logo, logo seu Cartão com holografia, tarja magnética e código oficial de sócio do NOVO SEGA CLUB estará chegando aí na sua casa.

Veja como receber seu Cartão Magnético e todas as vatangens do NOVO SEGA CLUB. Págs. 2 e 3

Concurso "FERAS"

Veja quem faturou os prêmios de maio/junho e quais os jogos que valem para a próxima rodada. página 12.

MEGA MOUSE™

É rápido como um joystick e preciso como um mouse de computador. É o máximo em jogos de RPG e ainda vem com um cartucho incluído. Se você tem Mega Drive e Sega CD, o Mega Mouse vai cair como uma luva na sua mão. Aliás, sua mão que vai arrepiar em cima dele.

Saiba tudo sobre o Mega Mouse - Pág. 5

SEGA CD com Space Ace

Melhor do que comprar um grande video game é ainda levar junto um super cd game. Agora o Space Ace acompanha o Sega CD, um cd game consagrado por seus desenhos incríveis e sons gerados por tecnologia de última geração. Boa!

Novidades em Cartuchos

A minhoca mais radical do planeta para Sega CD e a nova aventura do homem-morcego para Mega Drive são alguns dos superlançamentos que o Jornal da NOVO SEGA CLUB traz, em primeira-mão, só pra você.

Lançamentos, lançamentos e mais lançamentos - Pág. 4,5,6 e 7.

E +

CARTÃO DO

Os sócios dos outros clubes têm "carteirinha".

Você vai ter Cartão Magnético.

O NOVO SEGA CLUB é diferente, inédito, exclusivo, único... melhor! Tudo o que você imaginou para um clube e coisas que você nem sonhava vão agitar o NOVO SEGA CLUB. Por tudo isso, não seria apropriado identificar o sócio com uma simples carteirinha. Foi aí que nós bolamos o Cartão Magnético Holográfico Assinável e Intransferível. Nossa! Em outras palavras, seu Cartão vai ter uma Tarja Magnética que vai dar acesso a muitas surpresas exclusivas; Holografia para evitar falsificações; Fita Grafo-Sensível para você assinar; e o seu Código de Sócio que vai identificar você como sócio exclusivo do NOVO SEGA CLUB.

Você vai receber o Cartão Magnético e muitos presentes

Juntamente com o seu Cartão Magnético, você vai receber um adesivo campeão e o Manual de Sócio do NOVO SEGA CLUB que explica tintim por tintim as regras e as vantagens de ser sócio do NOVO SEGA CLUB.

ficha técnica

O JORNAL DO NOVO SEGA CLUB é uma publicação bimestral da Tec Toy Indústria de Brinquedos S.A. para distribuição dirigida, editada por [illegible] - Av. Paulista, 2202, cj. 151/152 - CEP 01310-932 - Tel.: (011) 285-1922 - S. Paulo - SP. [illegible] Editores responsáveis: [illegible] - Diagramação e Desktop Publishing: [illegible]
AV. ERMANO MARCHETTI, 576 - S. PAULO - SP - CEP 05038-000 - SAC (011) 831-2266

NOVO SEGA CLUB

Quem vacilar pode ficar de fora

O NOVO SEGA CLUB já está aí, detonando! Uma das primeiras novidades está nesse momento nas suas mãos. É o novo Jornal com 4 páginas a mais pra você curtir. Já saíram também os primeiros "Feras do Sega Club" e estamos lançando nesta edição o concurso de criação do novo logotipo da Hot Line.
E aí, já se recadastrou? É, porque quem não se recadastrar só vai ser sócio do NOVO SEGA CLUB se comprar um vídeo game novo ou pagar uma taxa de filiação. E quem não for sócio não recebe Jornal, não participa de concursos, não ganha prêmios e o que é pior: NÃO RECEBE O CARTÃO MAGNÉTICO DO NOVO SEGA CLUB!
Por isso, não marque. ESTAMOS MANDAMDO MAIS UMA FICHA DE RECADASTRAMENTO PARA QUEM NÃO ENVIOU A PRIMEIRA (quem já se recadastrou não precisa enviar).
O prazo final, finalíssimo, inadiável, imprarrogável para enviar esta ficha é 31/08/95. Fique esperto!

OLHO NELE!

A partir de agora, todas as embalagens da linha de vídeo games Tec Toy vêm com uma novidade a mais: o Bônus! Ao preencher e enviar o Bônus pelo correio, você passa a ter direito a vantagens superlegais. Fique atento!

© SEGA 1995

Ficha de Recadastramento
NOVO SEGA CLUB

Preencha todos os espaços desta ficha com letra de forma. **Assine, peça para seu pai ou sua mãe assinar também e, depois, envie pelo correio. Esta ficha é pessoal e intransferível da pessoa cujo o** *nome e código aparecem na etiqueta* **desta correspondência. Não serão válidas cópias.**

CÓDIGO DE SÓCIO:

SEU NOME COMPLETO:

SEU APELIDO OU COMO GOSTA DE SER CHAMADO: SEXO: MASCULINO FEMININO

... E ANO EM QUE VOCÊ NASCEU:

... MORA: Nº

Lançamentos MEGA DRIVE

Atendendo a sugestão do Rodolfo Gontijo, de Contagem/MG, agora todos os cartuchos da seção de lançamentos vêm com a capacidade de mega e o número de jogadores. Valeu Rodolfo!

THE ADVENTURES OF BATMAN™ & ROBIN™

1 ou 2 jogadores
16 Mega

Santa gelada, Batman!

O homem-morcego e o menino prodígio se meteram numa fria. Seu arqui-inimigo, o Sr. Gelo, se juntou ao Coringa, ao Duas-Caras e a outros malfeitores para eliminar de vez nossos super-heróis. Você poderá enfrentá-los de duas formas: nas ruas de Gotham City ou nos céus, com o Bat-Glider. Seja qual for sua opção, você vai ficar espantado com as animações e efeitos especiais revolucionários. Encare essa aventura como Batman ou Robin e chame um amigo para ser seu parceiro no combate contra o crime.

COMIX ZONE ™

1 jogador
16 Mega

Esta aventura não está no gibi!

Comix Zone é mais que um jogo. É o primeiro gibi interativo da história!
O cartunista Sketch Turner ficou preso no mundo dos quadrinhos que ele mesmo criou. Para salvá-lo, você lutará quadro a quadro contra terríveis inimigos mutantes. Além dos balõezinhos, este cartucho ainda conta com perspectiva original em multi-scrolling. É diversão garantida!

ROAD RASH 3 ™

1 ou 2 jogadores
16 Mega

Só é proibido perder. O resto vale!

Escolha entre 15 motos diferentes e pegue todas as armas que puder. Aí é pau na máquina. Você vai ter que fugir dos helicópteros da polícia e queimar o asfalto em 7 países diferentes. Também dá para chamar um amigo para um racha animal! Mas lembre-se: neste desafio não existem regras nem princípios.
O único objetivo é a vitória.

FEVER PITCH SOCCER

1 a 8 jogadores
(com 2 Team Players)
16 Mega

As chuteiras estão fervendo!

Roubadas de bola, lançamentos à distância, passes com efeito, cruzamentos na linha de fundo, fintas desconcertantes, entradas duras e gols, muitos gols! De cabeça, de falta, de bicicleta... o importante é a bola na rede! Chame seus amigos para um campeonato e mostre quem é o craque da turma.

PRIMAL RAGE™

1 ou 2 jogadores
24 Mega

Eles esperaram 60 milhões de anos por esta luta.

7 ferozes dinossauros. 70 movimentos diferentes. Gráficos desenvolvidos a partir de modelos de massa e animados em estações gráficas de última geração dão a este jogo a qualidade dos melhores arcades. Mas atenção! Quem não lutar pra valer vai ser extinto de novo.

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?®

1 jogador
8 Mega

Agora ela viajou. No tempo!

Carmen Sandiego planeja roubar os grandes tesouros da história. Você poderá detê-la com a Chronoskimmer 325i, uma poderosa máquina do tempo. Todas as informações do jogo são em português e você ainda tem acesso ao Almanaque Abril para ajudar na perseguição. Boa sorte!

Lançamentos SEGA CD

SISTEMA DE MULTIMÍDIA PARA MEGA DRIVE

EARTHWORM JIM™

1 jogador

- *Melhor jogo de 94 - Revista Game Fun*
- *Melhor jogo para Mega Drive de 94 - Revista Electronic Gaming Monthly*
- *Jogo mais inovador - Revista Game Player*
- *Melhor Gráfico/Jogo - Sega da América*

Uma arma a mais, uma fase a mais, um nível a mais. É mole?

Agora, além dos chicotes, atiradores de plasma e todas as outras armas high-tech, a superminhoca Jim conta com um fantástico missil teleguiado para enfrentar as 10 fases (uma a mais que na Mega Drive). E tem também um novo nível em que Jim está fora do seu traje cibernético. Gráficos em 3D combinados com o Animotion, um processo digital de última geração, dão a este jogo o perfeito visual dos desenhos com efeitos jamais vistos.

MEGA MOUSE™

Chegou o Mega Mouse, o acessório para Mega Drive e Sega CD diferente de tudo que você já viu. Com o Mega Mouse você terá um completo controle e total exatidão principalmente nos títulos de RPG e estratégia. E já vem com o cartucho Wacky Worlds incluído para você criar músicas e desenhos se divertindo como nunca!

Lançamentos GAME GEAR

CHEESE CAT-ASTROPHE estrelando Speedy Gonzales™

1 jogador
Série G

Arriba, arriba, arriba!

O Frajola™ aprontou de novo com o Ligeirinho™. Além de sumir com todo o estoque de queijos da região, o gatuno seqüestrou a namoradinha do nosso pequeno herói. Junte-se ao ratinho mais rápido do mundo nesta superaventura cheia de segredos e armadilhas. São 6 níveis de muita diversão, ação contínua e gráficos incríveis!

Lançamen

SAPO XULÉ - O mestre do Kung Fu

1 ou 2 jogadores
1 Mega 8

O Bruce Lee dos sapos!

Uma gang de lutadores capturou o mestre de artes marciais do Sapo Xulé e pretende dominar o mundo. Assim que soube disso, nosso herói partiu para o Oriente disposto a distribuir todos seus golpes e impedir os planos malignos do líder da gang, o impiedoso Naja. Vista seu quimono e ajude o Sapo Xulé!

CHEESE C
estrelando Sp

1 jogador
4 Mega

Cadê o quei
estava aqui

O Ligeirinho™ (ou Speedy Gonzales para
seus amigos adoram fazer uma "siesta" de
queijinho suculento. Só que o Frajola™ su
queijos e ainda por cima raptou a namora
Bom, você já sabe o que fazer, então: "arri

Lançamentos CD-ROM

RELENTLESS™

1 jogador

30 horas de adrenalina!

Prepare-se para o maior espetáculo visual que você jamais viu. Relentless é um dos mais inovadores jogos em RPG para CD-ROM. Você vai pirar com os efeitos, com a história e com os movimentos desta jornada do bem contra o mal. Seu nome será Twinsen, um herói com 4 tipos de personalidade, uma para cada situação de perigo. Mas isso é você quem terá que decidir. Intrigas, mistérios e criaturas estranhas esperam por você.

BIO FORGE™

1 jogador

Já ouviu falar no Vingador do Futuro?

Arrancaram sua memória, reconstituíram seu corpo com tecnologia humana e alienígena e transformaram você num perfeito assassino. Mas eles falharam em algum ponto, porque você não vai querer colaborar! Bio Forge tem gráficos perfeitos, sons alucinantes e personagens tridimensionais. É demais, confira!

MAGIC CARPET™

1 a 8 jogadores

Se você gosta de tranqüilidade, afaste-se.

24 jeitos de matar, 50 mundos diferentes, possibilidade de jogar com até 8 pessoas em rede. Assim é Magic Carpet, uma viagem pelo perigo a bordo de um tapete mágico. Um jogo rápido e nervoso pelos mais estranhos lugares. Se você não gosta de adrenalina, nem chegue perto!

NBA® LIVE '95

1 a 4 jogadores

Escolha seu time, coloque seu boné e... cesta!

A diferença deste para os outros jogos de basquete é simplesmente incrível. Gráficos de alta resolução mostram os mais de 300 jogadores da NBA, com fotos e dados completos. Passes aéreos, bloqueios, tocos, passes na corrida e enterradas animais são algumas das possibilidades. Você vai de-li-rar!!!

AT-ASTROPHE
eedy Gonzales™

inho que

os americanos) e
pois de comer um
niu com todos os
da do Ligeirinho™.
ba, arriba, arriba!"

ROAD RASH™

1 ou 2 jogadores
4 Mega

Socos, chutes e pauladas a 150 km por hora!

Tudo começou quando Fang e Polygon, eternos rivais, resolveram "correr" em busca da fama. Foi aí que surgiram os rachas, competições sem princípios e sem regras. Você escolhe a moto e manda ver! São vários tipos de estradas e incríveis desafios. Cuidado com os animais e com as manchas de óleo na pista. A polícia tanbém não vai dar moleza, então não vacile. Acelere e boa sorte!

A Tec Toy está lançando jogos incríveis em CD-ROM. Você vai delirar com as imagens, as possibilidades e os sons de cada uma dessas aventuras. Para jogar você precisa ter um computador compatível com cada jogo. Verifique as especificações nas embalagens dos CD-ROMs ou solicite informações à Central de Atendimento. Confira agora os primeiros lançamentos.

ALADDIN - Activity Center

1 jogador

Você aprende jogando. Genial!

O gênio mais engraçado que já apareceu está doidão para levar você a uma viagem educativa e superdivertida por três maravilhosos lugares. Você encontrará labirintos mágicos, quebra-cabeças intrigantes e muito mais! Não perca esta oportunidade. Chame seu pai de Gênio e peça o Aladdin Activity Center. Ele não vai ter como negar o seu pedido.

THE LION KING Animated Storybook

1 jogador

O filme que virou livro que virou jogo. Tudo neste CD-ROM.

Imagine um livro com a aventura completa do Rei Leão. Agora imagine que, a cada página, você pode movimentar os personagens e descobrir surpresas e jogos incríveis. Este livro existe e o que é melhor: virou um CD-ROM com a qualidade Disney e o som de uma orquestra de verdade! Se você é fera, não perca!

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

1 jogador

A viagem mais legal da sua vida!

Este jogo vai ajudar você a tomar decisões, a melhorar seu vocabulário, além de ensinar história e geografia. Tudo isso é verdade, mas o mais legal é que toda a aventura rola em desenho animado. E tem mais: você vai poder interferir na história! Prepare seu espírito de aventura e boa viagem!

Tudo o que você queria saber sobre os feras da Hot Line.

Até agora você só conhecia o pessoal da Hot Line por telefone. Por isso nós invadimos o esconderijo deles e descobrimos tudo o que rola lá dentro.

Eles estudam, jogam bola, assistem televisão, vão ao cinema e fazem compras, como qualquer outro garoto. Mas quando o assunto é video game, eles não brincam em serviço. Ou melhor: eles só brincam em serviço!

Como é o esquema

Os primeiros a chegar são o Fabião e o Sidney, junto com os especialistas Willian e Juliana. Às 8 da manhã eles já ligam os equipamentos e começam a jogar. Dali a pouco já tem gente ligando para pegar dicas, perguntar qual a seqüência de golpes para derrubar o Shao Kahn ou até mesmo para passar trote. O Fabião disse que tem um senhor, o seu Roberto, do Rio de Janeiro, que liga direto. "Ele tem 80 anos!"
Ao meio-dia, é a vez do Victor e do Agostinho assumirem os joysticks e headfones. No final da tarde, depois de centenas de ligações e mais alguns jogos detonados, o pessoal se manda.

Depois do trabalho...

O Sidney vai praticar arte marcial, o Fabião vai dar aulas de karatê, o Juliano vai para o colegial, o Agostinho para a faculdade e o Willian e o Victor vão estudar para o vestibular. Mas quando chegam em casa, adivinha o que eles gostam de fazer? Jogar, é claro! Menos o Juliano, que já está nessa há 8 anos - *"Agora eu só jogo profissionalmente"* - diz ele.

Como entrar para a Hot Line

Por falar em profissão, nós descobrimos que além de se divertirem o dia inteiro, eles ainda ganham bem pra caramba! Mas a Sydney já vai avisando aos interessados: *"Para entrar na Hot Line você tem que ficar ligando 1 ano e meio para a menina do departamento pessoal da Tec Toy e mandar um currículo muito louco".* Além disso, ensina o Willian, *"é preciso ter boa dicção, ser muito educado, gostar bastante de criança, ter notas altas na escola e saber tudo de video game".*

E o NOVO SEGA CLUB?

Todos eles fizeram questão de dar uma palavrinha sobre o assunto.

Sidney: *"O NOVO SEGA CLUB está vindo para ficar!"*
Juliano: *"O Cartão Magnético não é só de enfeite. Vai ser superútil e é lindão!"*
Willian: *"Já estamos preparando dicas ainda mais legais, inclusive para o Saturn!"*
Fábio: *"Os sócios do NOVO SEGA CLUB vão ficar doidos!"*
Victor e Agostinho: *"Vai detonar!"*

Agradecimento especial para a Ana Selma, a "santa" que supervisiona a Hot Line e tem que agüentar essa turma todos os dias.

Sidney Passos Borges dos Reis
idade: 21 anos.
apelido: Bento (por causa do Chico Bento).
escolaridade: fez colegial técnico em processamento de dados e vai prestar vestibular para análise de sistemas administrativos.
esporte: pratica hapkidô.
lazer: quando sai da Hot Line, vai pra casa e... joga mais video game!
1 ano e 4 meses na Hot Line.

Juliano Barbosa de Oliveira
idade: 20 anos.
apelido: barba.
escolaridade: está acabando o colegial técnico de administração de empresas e vai prestar vestibular para o mesmo curso.
esporte: futebol.
lazer: tudo e mais um pouco.
2 anos na Hot Line e 2 anos como especialista.

Agostinho Garcia
idade: 23 anos.
apelido: Gut.
escolaridade: cursando 2º ano de faculdade - direito.
estado civil: ele diz que é "noivo".
esporte: natação.
lazer: livro/cinema/vídeo.
2 anos na Hot Line.

Fábio Antunes Peres
idade: 20 anos.
apelido: Fabião.
escolaridade: vai começar o 1º ano de colegial técnico em marketing.
esporte: pratica e dá aula de karatê.
lazer: curte muito sair à noite.
3 anos na Hot Line.

Willian Rodger Zampolli
idade: 20 anos.
apelido: melhor não dizer.
escolaridade: vai prestar vestibular para administração.
esporte: natação (não faz nada).
lazer: vídeo/cinema.
3 anos na Hot Line e 4 meses como especialista.

Victor Guilherme
idade: 19 anos
apelido: não tem (por enquanto).
escolaridade: fez 1 ano de comércio exterior. Vai prestar vestibular para comunicação.
estado civil: solteiro.
esporte: futebol.
lazer: "o que pintar eu traço".
Acabou de entrar na Hot Line.

DICAS DICAS HOT LINE DICASDICAS

MASTER SYSTEM

PHANTASY STAR
PARA VENCER O GOVERNADOR:
Alis - Fire
Nyau - Cure (quem estiver morrendo)
Odin - Pist L.
Noah - Vento

KENSEIDEN
SELEÇÃO DE FASES:
Antes de ligar o console, segure os botões 1 e 2. Então ligue o Master e continue segurando até aparecer a tela do título com a imagem. Solte os botões 1 e 2, aperte o botão direcional na diagonal superior esquerda e o botão número 1.
PARA CONTINUAR:
Na tela de Game Over acionar o botão direcional 2 vezes para cima, 2 vezes para baixo e o botão número 1.

Agostinho - HL

MEGA DRIVE

BOOGERMAN
PASSWORDS:
1: homem com pintas, pingo vermelho, fantasma, boogerman.
2: pingo vermelho, fantasma, homem de gelo, boogerman.
3: diabo com a lança, pingo vermelho, fantasma, garda laranja.
4: homem com bolinha amarela, boogerman, fantasma, homem com bolinha amarela.
5: homem com bolinha amarela, homem de gelo, boogerman, minerador.

THE GREAT CIRCUS MISTERY
PASSWORDS DAS FASES:
- Pluto/Donald/Mickey/Pateta
- Pateta/Donald/Mickey/Minie
- Donald/Pateta/Pluto/Mickey
- Minie/Mickey/Donald/Pateta
- Mickey/Pateta/Donald/Minie

FIFA SOCCER'95
Barreira invisível - C C C B A A A B
Bola com curva - B A C B C C
Superdefesa - B B B B B C B
Supergoleiro - A A A A A B B B B B
Bola louca - C A B C C B A C
Time dos sonhos - A A B B C C A A
Superofensivo - A A A A A B C
Cobrança de pênalti - A B A C A B

PHELIOS
9 CONTINUES:
Na tela do 1º capítulo aperte: C.A.B.A.C.A.B.A.

WARLOCK
PASSWORDS DAS FASES:
6: H R V H A (cemitério)
7: H L Y H G (cemitério)
8: B T B Y S (cemitério)
9: P R D I G (cemitério)
10: S C F S H (cemitério)

Willian - Especialista

SEGA CD

ECCO THE TIDES OF TIME
PASSWORDS:
Vortex Queen- OKIMTBPA
Home Bay- CSNCMRUA
Epilogue - CEWSXKPA
City of Forever- WSSXZKVA

REVENGE OF THE NINJA
DICA: VEJA O JOGO INTEIRO

Na segunda tela de apresentação (aquela com as mensagens Game Start e Options), você deve fazer deste modo:
DIREITA - ESQUERDA - CIMA - BAIXO - DIREITA - ESQUERDA - CIMA
Aí então surgirá Test Mode.

Victor - HL

MEGA 32X

TEMPO
PASSWORDS DAS ETAPAS:
Segundo andar - D A F E C E A "REST".
Segundo andar bailarina - F C G C A C G C.
Fase final - G "REST" G G E D B "REST"

MORTAL KOMBAT II
KITANA:
Fatality 1- Segure CHUTE FRACO – DUAS VEZES FRENTE, BAIXO e FRENTE, solte CHUTE FRACO (perto do adversário).

LIU KANG
Fatality 1 - BAIXO, FRENTE, TRÁS (2 vezes) e CHUTE FORTE.
Distância : PERTO.

Fabião e Sidney - HL

CD-ROM

MYST
Para conseguir entrar no foguete, você precisa ligar os geradores da cabana de modo que a soma da energia seja 59 volts. Para isso, acione o primeiro e o terceiro botão da fileira da esquerda. Na segunda fileira, ligue o terceiro e o quarto botão.

KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE
Sabe como passar pelo esquilo na ponte ao lado do castelo? primeiramente jogue sementes para atrair o esquilo. Depois, com a avelã e o cordão que você pegou no outro lado, hipnotize-o e caminho livre!!!

Juliano - Especialista

AS MAIS PEDIDAS DA HOT LINE

MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT
LIU KANG
FATALITY : BAIXO, PARA FRENTE DUAS VEZES, PARA TRÁS E CHUTE.
VOADORA :2 TOQUES PARA FRENTE + CHUTE.

MEGA DRIVE

QUACKSHOT (PATO DONALD) GAME GENIE
CÓDIGO MESTRE : AJCA - JA24.
VIDAS INFINITAS : AVEA - AA28.

Willian - Especialista

Mande suas dicas para o Willian da Hot Line.
Caixa Postal 60025 - CEP 05096-970 - São Paulo/SP

CONCURSO LOGOTIPO HOT LINE

O vencedor vai passar um dia inteirinho com o pessoal da Hot Line!

Essa é demais! Prepare papel, lápis, canetinha, tinta e tudo que tiver à mão e bote o cérebro pra funcionar. Quem criar o melhor logotipo para a Hot Line vai poder pegar todas as dicas possíveis sobre os cartuchos que quiser. Tudo isso na fonte! Lá mesmo, com a turma fera da Hot Line!

REGULAMENTO

1. O "Concurso Logotipo Hot Line" vai premiar o sócio que criar a melhor marca (logotipo) para a Hot Line. Serão considerados os critérios de originalidade, criatividade e adequação.
2. Serão dois prêmios para o vencedor. O primeiro é passar um dia inteiro na Hot Line com todas as despesas pagas (transporte e alimentação). O segundo é um presente especial que o vencedor só vai saber na hora de receber.
3. Os trabalhos deverão ser enviados pelo correio para "Promoção Logotipo Hot Line" Caixa Postal 60025 - CEP 05096-970 - São Paulo/SP.
4. Só serão válidas as cartas postadas até o dia 31/08/95.
5. Quem for menor de idade deverá mandar, juntamente com o trabalho, uma autorização do pai, da mãe ou do responsável dando ciência de sua participação na promoção.
6. Todos os trabalhos, premiados ou não, serão de propriedade exclusiva da Tec Toy que se reserva o direito de utilizá-los em qualquer material promocional por tempo ilimitado.
7. Haverá uma pessoa da Tec Toy responsável pelo sócio enquanto ele estiver nas dependências da Hot Line.
8. Para participar desta promoção, primeiramente você deve enviar a Ficha de Recadastramento totalmente preenchida. Se você já mandou a sua, ótimo!
9. Uma comissão julgadora composta pelos membros da Hot Line analisará todos os trabalhos e escolherá o vencedor.
10. O resultado será publicado na próxima edição deste Jornal (nº12).

ATENÇÃO: SOMENTE QUEM SE RECADASTROU COMO SÓCIO DO NOVO SEGA CLUB VAI PODER PARTICIPAR DESTA PROMOÇÃO. SE VOCÊ AINDA NÃO SE RECADASTROU, MANDE JÁ SUA FICHA!

Realidade Virtual: Um dia você também vai entrar nessa!

UM MUNDO FANTÁSTICO, QUE VOCÊ PODE TOCAR E ESTAR LÁ DE VERDADE!

Imagine o que pode acontecer se você entrar de verdade num jogo de video game? Ou, quem sabe, passear ao vivo e a cores pela terra dos dinossauros apenas ligando o computador? Coisa de maluco? Não! Coisa de quem passeia pelo incrível mundo da realidade virtual. Tempos atrás, ser transportado aos mundos imaginários, cheios de ambientes e criaturas fantásticas da realidade virtual era um privilégio para poucos. Mas a evolução da tecnologia criou condições para que a realidade virtual pudesse estar ao alcance de muitas pessoas.

REALIDADE... O QUÊ?

Realidade Virtual é uma tecnologia que utiliza o computador para fazer simulações do mundo real. Nessas simulações, os objetos ficam tridimensionais e é possível "entrar" em cenários computadorizados como se fossem reais.
Sons e imagens produzidos através do computador e mais uma parafernália de equipamentos especiais - óculos 3D, capacetes, luvas, coletes etc - permitem que o usuário sinta cheiro, caminhe pelo mundo imaginário, tenha a sensação de que está voando e até toque paredes ou objetos. As sensações da Realidade Virtual são indescritíveis. Só mesmo quem já vivenciou sabe o que pode acontecer. E aí, tá a fim de encarar essa?

TECNOLOGIA COM VIAGEM MARCADA PARA O FUTURO

A Realidade Virtual é uma maravilha recente da tecnologia. Cientistas, profissionais e pessoas que curtem computadores e jogos de video games estão conseguindo incluí-la no seu dia-a-dia. Com o uso da realidade virtual, muita gente está sendo beneficiada e se divertindo para valer. Se liga nessa:

Engenharia pode testar produtos antes mesmo de eles existirem!
Com um capacete 3 D e uma simulação no computador, engenheiros civis ou mecânicos "entram" de verdade no automóvel ou máquina que projetaram, sem precisar de protótipos.

Profissionais da área médica examinam corpos virtuais! A realidade virtual simula operações em que estudantes de medicina e profissionais veteranos podem sentir a diferença entre artérias, ossos e músculos do corpo humano e de animais. Alguns hospitais têm até elevadores virtuais de 50 andares para ajudar na cura de pacientes que sofrem de vertigem.

Na arqueologia, o poder de recriar nossos antepassados! Imagine passear pelo interior das misteriosas pirâmides egípcias? Programas computadorizados estão sendo desenvolvidos para recriar locais históricos famosos. É só apertar o botão, pôr óculos especiais e decolar.

Canal aberto para o mundo dos video games, ao vivo e a cores

A realidade virtual pode levar você para mundos fantásticos que, até então, pareciam intocáveis. Com a ajuda de capacetes e luvas especiais, os supervideo games de hoje podem, por exemplo, recriar o interior de aeronaves, onde seus tripulantes participam de verdadeiras batalhas virtuais no espaço.

Vôos em tapetes mágicos no Epcot Center. Graças à realidade virtual, visitantes do Epcot Center, em Orlando, Estados Unidos, estão podendo participar de uma viagem das Arábias, a bordo de tapetes e camelos virtuais. O brinquedo permite que o visitante escolha o itinerário de seus passeios pelas ruas de Agrabah (local onde se passa a história de Alladdin) e descubra segredos escondidos entre telas e balaios.

Um parque com diversões inteiramente virtuais!
Parece até que podemos tocar o mundo dos sonhos com a realidade virtual.
Um dos planos da Disney para o futuro é a criação de um parque de diversões virtuais. Imagine a loucura que vai ser!

Para saber mais sobre Realidade Virtual, consulte os livros:

- Divertindo-se com Realidade Virtual, de Nicholas Lavroff
- Aventuras em 3D (para usuários intermediários), de Douglas E. Wolfgram,
- Mundos Virtuais e Multimídia (para usuários avançados), de Nadia Magnenat Talmann e Daniel Thalmann
- * Todos da Editora Berkeley

CARTAS

Nós, que fazemos o Jornal do NOVO SEGA CLUB, estamos com o sorriso escancarado de tanta carta que chega diariamente à nossa redação. Infelizmente, o espaço não permite que publiquemos todas, mas elas são respondidas uma a uma, viu? Se você está a fim de dar alguma sugestão, esclarecer alguma dúvida ou até criticar, é só escrever.
O endereço está na pág. 12.

Para ser sócia do NOVO SEGA CLUB precisa pagar alguma taxa?
Aline Ribeiro da Silva
São Paulo - SP

Não, Aline. Se você recebe o Jornal em seu nome, deve ter percebido que dentro da edição número 10 e desta aqui também, veio uma Ficha de Recadastramento. É só preencher esta ficha e mandar para a Tec Toy. Você não precisa pagar nem o selo!

Eu comprei um Mega Drive usado. Como faço para ser sócio do NOVO SEGA CLUB?
Douglas Oliveira Matoso
Curvelo - MG

E aí, Douglas, pelo jeito você não tem a mesma sorte da Aline de receber o Jornal a cada 2 meses. O que fazer então? Bom, ou você adquire um video game novo da Tec Toy que vem com uma Ficha de Filiação ou paga uma taxa de filiação. Para saber o valor dessa taxa ligue para (011)831-2266. Falou?

O amigo do Sonic, Knuckles, é de que espécie animal?
Fabiana Rosa de Oliveira
Santo André - SP

Essa foi difícil, mas aí vai, Fabiana: o Knuckles é uma espécie de toupeira mamífera que vive na Nova Guiné, Austrália e Tasmânia (não tem nada a ver com o Demônio da Tasmânia). Se você gosta de Biologia e Zoologia, saiba que o Knuckles é da espécie eqüidna, da ordem dos monotremados.
Ufa!

Quero dar uma idéia. Um joystick de 6 botões (igual ao do Mega Drive) para o Master System.
Fillipi V. Pereira
São Paulo - SP

Você lê pensamento, Fillipi? Porque agora em agosto a Tec Toy estará lançando um novo joystick para o Master System com 6 botões que vai dar muito mais emoção aos jogos.

*Um abração especial para o **Rodrigo Dias Ferreira** do Guarujá, SP. Ele mandou esta carta aí abaixo com um monte de sugestões, perguntas e até algumas críticas. É tanta coisa que resolvemos colocar a própria carta na seção.*

Aí vão as respostas que você quer Rodrigo:
1º - Como você pode ver, o Jornal aumentou.
2º - Está lançado o Concurso de Logotipo Hot Line (pág.9).
Estamos esperando as suas criações, Rodrigão.

Gerson Gonçalves
Campinas - SP

Leandro Roberto
Ribeirão Preto - SP

Márcio Pimenta Ferreira
Cariacica - ES

Hilton - CAC

INTERSEGA

Este pessoal quer se corresponder com sócios do NOVO SEGA CLUB. Escreva para eles!

Lembra que a Débora de São Paulo sugeriu na edição número 10 uma seção de correspondência entre os sócios? Pois é: a seção INTERSEGA é pra isso mesmo e já chegaram os primeiros interessados em se corresponder. Mas atenção: tem muita gente menor de idade esquecendo de colocar nas cartas a **autorização por escrito dos pais.** Assim não dá para publicar!

Leandro de Vasconcelos Marchi
Rua Ministro Octavio Kelly, 467 - Apto. 1102-A - Icaraí
Niterói - RJ - CEP 24220-300

Fernanda / Etiene / Lilian Hayashida
Av. Eng. Armando Arruda Pereira, 1664 - Jabaquara
São Paulo - SP - CEP 04308-001

CONCURSO

FERAS do SEGA CLUB

JÁ SAÍRAM OS PRIMEIROS "FERAS DO SEGA CLUB"

Essa galera abaixo detonou a primeira rodada do Concurso Feras do Sega Club. Eles ganharam o Certificado Oficial de Fera do Sega Club e um cartucho de presente. Se você não conseguiu desta vez, não encane. Vai aí a nova tabela de jogos com o mínimo de pontos que você tem que fazer para participar. ATENÇÃO: PARA PARTICIPAR VOCÊ PRECISA ESTAR RECADASTRADO COMO SÓCIO DO NOVO SEGA CLUB. Leia o regulamento e boa sorte!

MEGA 32X
JOGO - VIRTUA RACING DELUXE
FERA - **ALEXANDRE Y. YONETA**
FASTEST LAP - 00 : 37 : 551

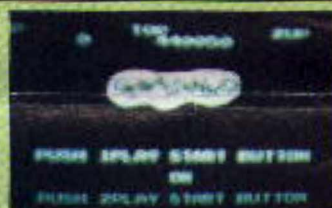
MEGA DRIVE
JOGO - VIRTUA RACING
FERA - **CARLOS EDUARDO SENGER NETO**
BEST LAP - 0 : 37 : 80

MEGA DRIVE
JOGO - SONIC KNUCKLES
FERA - **CARLOS COURADO CESAIONI LOPES**
SCORE - 9.999.990 PONTOS

SEGA CD
JOGO - CLIFFHANGER
FERA - **CARLOS EDUARDO NAPOLI DA SILVA**
SCORE - 593.907 PONTOS

SEGA CD
JOGO - FINAL FIGHT
FERA - **DÊNIS CORREIA DE OLIVEIRA**
SCORE - 2.335.554 PONTOS

MASTER SYSTEM
JOGO - SONIC SPINBALL
FERA - **RODERLEI ANTONIO CALDERON**
SCORE - 4.102.500 PONTOS

MASTER SYSTEM
JOGO - GERALDINHO
FERA - **RODERLEI ANTONIO CALDERON**
SCORE - 440.050 PONTOS

REGULAMENTO

1º Veja na tabela ao lado quais jogos e quantos pontos você tem que fazer, no mínimo, para participar.

2º Se você bater um recorde, dê um pause no jogo, pegue uma máquina fotográfica e tire uma foto da tela.
Atenção: repare se a tela da televisão não está refletindo a luz de lâmpadas, da janela, ou de você mesmo.
Atenção de novo: não use flash!

3º Escreva seu nome no verso da foto e mande pelo correio até 31/08/95. Coloque a foto dentro de um envelope endereçado ao "Concurso Feras do Sega Club" - Caixa Postal 60025 - CEP 05096-970 - São Paulo/SP. Não esqueça de selar e colocar o remetente.

4º Quem fizer o maior recorde entre todos os participantes, vai ganhar um cartucho compatível com o video game que tiver e ainda receberá o Certificado de Fera do Sega Club.

5º Caso haja empate entre 2 ou mais participantes com o mesmo recorde, vencerá o que tiver a data de postagem anterior. Persistindo o empate, serão dados 2 ou mais prêmios.
Na próxima edição, você saberá quem são os vencedores e os jogos que estarão valendo para os próximos meses. Boa Sorte!

TABELA DE RECORDES VÁLIDA ATÉ 31/08/95

MASTER SYSTEM	STREETS O RAGE II	10.000 PONTOS
MASTER SYSTEM	STRIDER II	35.000 PONTOS
MEGA DRIVE	BOOGERMAN	10.000 PONTOS
MEGA DRIVE	STREETS OF RAGE III	30.000 PONTOS
SEGA CD	CHUCK ROCK II	5.000 PONTOS
SEGA CD	SONIC CD	20.000 PONTOS
MEGA 32X	TEMPO	7.000 PONTOS

Mês que vem tem mais! PARTICIPE!!!

CENTRAL DE ATENDIMENTO
(011) 831-2266
DE 2ª A 6ª FEIRA, DAS 8:00 ÀS 18:00 H

O JORNAL É SEU!
Mande suas cartas para:
Jornal do Sega Club
Caixa Postal 60025
CEP 05096-970 - São Paulo - SP

HOT LINE
(011)260-3877
Atendimento Eletrônico 24 h